

OULUN YLIOPISTO

Humanistinen tiedekunta

Informaatiotutkimus

Lauri Kuha

DIGITAALISIIN PELEIHIN LIITTYVÄT KOMPETENSSIT POHJOIS-
KARJALAN VAARA-KIRJASTOISSA

Informaatiotutkimuksen

Kandidaatintutkielma

Oulu 2020

Sisällys

1 JOHDANTO	3
2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ	5
2.1 Pelit	5
2.2 Digitaaliset pelit	5
2.3 Pelikonsolit	5
2.4 Tietokonepelaaminen	6
2.5 Pelikasvatus	6
2.6 Kokoelmatyö	6
3 TUTKIMUSAIHE	7
3.1 Tutkimusaiheen esittely	7
3.2 Tutkimuskysymykset	8
4 AIEMPI TUTKIMUS JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS	9
4.1 Pelitutkimuksesta	9
4.2 Pelikulttuurista	10
4.3 Peleistä kirjastoihin	10
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	13
6 TULOKSET	16
6.1 Vastaajien esittely	16
6.1.1 Vastaajat sukupuolen mukaan	16
6.1.2 Vastaajien ikäjakauma	17
6.1.3 Vastaajien työnkuva	18
6.2 Miten meillä pelataan?	19
6.3 Peleihin ja pelikulttuuriin liittyvät mielipiteet ja asenteet	24
7 POHDINTA	26

8 LÄHTEET	29
9 LIITTEET	31
Liite 1: Avointen kysymysten vastaukset	31
Liite 2. Saateviesti	34
KYSELYLOMAKE	36

1 JOHDANTO

Kirjastot, kuten muutkin muistiorganisaatiot, ovat perinteisesti Informaatiotutkimuksen alan keskiössä ja myös tutkimuksen kiinnostuksen kohteena. Kirjastojen selkärangan muodostaa niiden henkilökunta, jonka kuuluisi olla ammattitaitoista ja alan kehitystä seuraavaa. Kandidaatintutkielmani käsittelee henkilökunnan digitaalisiin peleihin liittyviä kompetensseja Pohjois-Karjalan Vaara-kirjastoissa. Pohjois-Karjalan maakunnan alueen kirjastokimppa Vaara-kirjastot kattaa 12 kuntaa, 28 toimipistettä ja 7 kirjastoautoa.

Kirjastokimppan sisällä Joensuu ja sen neljä ympäryskuntaa muodostavat seutukirjaston, joka hallinnoi viiden kunnan kirjastopalveluja. Tutkimuksen aihe syntyi osittain edellä mainitun seutukirjaston ehdottamana Joensuun pääkirjastolla tekemieni sijaisuuksien myötä. Joensuun pääkirjasto auttoi myös tutkimuskyselyn välittämisessä eteenpäin.

Pelit ovat jo pitkään olleet osa kirjastojen kokoelmaa, mutta vasta viime vuosina digitaalisista peleistä on alettu puhumaan myös osana kirjastojen toimintaa. Lisäksi keskustelu niiden soveltuvuudesta on noussut lukemiseen kannustavien haasteiden rinnalle. Esimerkiksi Helmet-kirjastoissa on ideoitu samankaltaisia kampanjoita pelaamisen näkökulmasta. Konsolipelien soveltuvuus kirjastokäyttöön on erinomainen. Tietokonepelaaminen on nykypäivänä tilisidonnaista, eli pelit ovat eri palveluiden käyttäjille henkilökohtaisia, minkä vuoksi tietokonepelien lainaaminen samalla tavalla ole enää mahdollista kuin ennen. Lainauskäytön lisäksi monissa kirjastoissa on mahdollista pelata paikan päällä. Digitaaliset pelit ovat muuhun audiovisuaaliseen mediaan verrattuna nuorempi viihdemuoto, jolloin on luonnollista, että kirjastojen työntekijöiden aiheen tuntemus on vaihtelevaa. Pelikulttuuri on muuttunut ajan kuluessa, kuten siis kirjaston aineistokin.

Tutkimusaiheen valintaan vaikuttivat useat eri syyt. Olen pelannut erilaisia digitaalisia pelejä kohta parikymmentä vuotta, ja seuran pelikulttuuria suhteellisen aktiivisesti. Minulle oli siis hyvin luontaista valita tutkimuskohteeksi rakas harrastus, ja halusin

tarkkailla sitä luontevimman ammattikentän kautta. Kirjastot ovat minulle tärkeitä, ja halusin yhdistää nämä kaksi maailmaa.

Tutkielmani luvussa kaksi esittelen käsitteitä, joiden tunteminen auttaa aiheen ymmärtämisessä. Kolmannessa luvussa esittelen tutkimusaiheen valintaan johtaneet syyt ja tutkimuskysymykset. Neljäs luku käy läpi aiheesta tehtyä tai siihen läheisesti liittyvää tutkimusta, ja avaan myös sitä, kuinka sivuavat aiheet liittyvät tutkielmaani. Viidennessä luvussa esittelen tutkimusmetodin ja avaan tutkimustyön tekoa. Kuudes luku esittelee tutkimukseni tuloksia. Vertailen saatuja vastauksia myös aiempaan kirjallisuuteen ja tutkin kuinka nämä keskustelevat keskenään. Lopuksi pohdin, miten tulokset vastasivat tutkimuskysymyksiin, miten tutkimus sujui, mitä olisi voinut tehdä paremmin ja millaisia toiveita henkilökunnalla oli osaamisen parantamisen suhteen. Tutkimusotteeni on määrällinen ja aineistonkeruumenetelmänä on käytetty henkilökunnalle sähköpostitse jaettua kyselyä. Tulen kirjoittamaan tutkimustuloksista Vaara-kirjastoille myös erillisen raportin.

2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ

Tämän luvun on tarkoitus avata tutkielmassa esiintyviä käsitteitä, joiden tunteminen on oleellista tutkimuksen ymmärtämiseksi.

2.1 Pelit

Yksinkertaisimmillaan peli on leikkiä, jolla on ennalta asetetut säännöt. Nämä säännöt rajaavat pelin itsessään vapaan leikin ulkopuolelle. Salen ja Zimmerman (2004) määrittelevät pelin rakennelmaksi, jossa pelaajat osallistuvat pelinsisäiseen, sääntöjen määrittelemään konfliktiin ja joka päättyy määriteltävissä olevaan lopputulokseen, eli pelin voitolle ja häviölle on asetettu omat ehtonsa. Pelin määritelmää käsitellään lisää neljännessä pääluvussa.

2.2 Digitaaliset pelit

Digitaaliset pelit, digipelit, eli videopelit ovat esimerkiksi pelikonsoleilla, tietokoneilla tai mobiililaitteilla pelattavia pelejä. Digitaalisessa pelissä pelaaja vuorovaikuttaa peliin ohjaimen tai kosketusnäytön välityksellä. Kirjastokäytössä digipelit ovat nykypäivänä aina konsolipelejä, joiden fyysinen media pelikotelointeen ja levyineen tekee lainaamisen mahdolliseksi.

2.3 Pelikonsolit

Pelikonsoli on digitaalisten pelien pelaamiseen käytettävä viihde-elektroniikan laite, jota käytetään esimerkiksi elokuvien katsomiseen pelikäytön ohella. Konsolipelejä tehdään sekä jälleenmyyntiin fyysisenä että digitaaliseen jakeluun sopivana mediana.

Nykypäivän konsoleita ovat Sonyn PlayStation 4, Microsoftin Xbox One -sarja ja Nintendon Switch.

2.4 Tietokonepelaaminen

Tietokonepelaamiselle ominaista on selaimella tai eri ohjelmien kautta pelattavat pelit. Tietokonepelien lainaaminen on ongelmallista, jollei jopa mahdotonta kirjastokäytössä, sillä pelit ovat sidottuja käyttäjätileihin. Monien fyysisten pelikoteloitten mukana ei tule enää levyä, vaan rekisteröintikoodi verkkopalvelussa olevaan mediaan.

2.5 Pelikasvatus

Pelitutkija Mikko Meriläisen (2020) mukaan pelikasvatus on tarkoituksellista, tavoitteellista, myönteistä vaikuttamista kasvatettavan pelisivistysprosessiin kasvatuksen keinoin. Tällaisia keinoja ovat esimerkiksi keskusteleminen, kysyminen, neuvominen, tukeminen ja esimerkin näyttäminen.

2.6 Kokoelmatyö

Kokoelmatyö voidaan käsittää kahdella tavalla joko kokoelmakeskeisesti tai käyttäjakeskeisesti. Kokoelmakeskeinen työ tarkastelee kokoelman kuntoa, sen järjestystä sekä hankintojen ja poistojen tarvetta. Käyttäjakeskeinen kokoelmatyö puolestaan tarkastelee kokoelmaa sen sisäisten ja ulkoisten käyttäjien kautta. Se miten kirjasto itse näkee kokoelmansa, ei riitä, vaan on tärkeää myös arvioida, miten asiakkaat näkevät sen. (Wilén & Kortelainen, 2007)

3 TUTKIMUSAIHE

Tässä luvussa esittelen tutkimusaiheen ja tutkimuskysymykset. Aiheen valintaan johtaneita syitä avatessa esitän myös perustelun tutkimukselle.

3.1 Tutkimusaiheen esittely

Pelejä on pelattu kirjastoissa jo pitkään. Tietävästi ensimmäinen kirjastoissa syntynyt pelitoiminta on San Franciscon Mechanic's Instituten shakkikerho 1850-luvulta (Mechanics' Institute History, 2020). Pelit ovat oleellinen osa nykypäivän kirjastotoimintaa. Hyviä esimerkkejä pelitoiminnasta ovat vaikkapa näyttelyt, joissa voi olla pelien lisäksi esillä pelimusiikkilevyjä tai peleistä kertovia kirjoja, kuten oppaita tai pelimaailmoihin sijoittuvia kirjoja. Näyttelyiden lisäksi pelit ovat konkreettisesti esillä teemapäivissä ja pelipäivissä.

Kokoelmapoliittisen toiminnan lisäksi yleisille kirjastoille on kirjastolakiin (Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016) määrätty tehtäviksi ”*tarjota pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisisältöihin, lukemisen ja kirjallisuuden edistäminen, tarjota tietopalvelua, ohjausta ja tukea tiedon hakuun ja monipuoliseen lukutaitoon, tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalaistoimintaan sekä edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua.*”

Yleisten kirjastojen pelitoiminta voidaan yhdistää lain 6. pykälän momentteihin ja näin olennaiseksi osaksi kirjastoja. Tarjotakseen laadukasta palvelua ja täyttääkseen kirjastolain sille määräämät tehtävät, on kirjaston henkilökunnan myös oltava ajan tasalla ja ammattitaitoista. Vaikka pelejä ja pelejä ja niiden roolia osana kokoelmia olisi mielenkiintoista tutkia laajemmin, on aiheeseen liittyvää tutkimusta tehty jo Suomen tasolla esimerkiksi ammattikorkeakoulujen ja erityisesti Tampereen yliopiston toimesta. Mielestäni aiheeseen liittyvää tutkimusta tarvitaan lisää, jo tehdyn rinnalle. Tällaisen laajemman skaalan sijaan tutkimukseni suuntautuu maakuntatasolle. Kirjastojen

pelitoimintaan liittyvät myös tila-asiat, ja yksi tutkimuskysymykseni liittyy siihen. Tutkin myös lyhyesti, minkälaista tutkimuskirjallisuutta on julkaistu kirjastojen tilojen käyttöön liittyen pelinäkökulmasta.

3.2 Tutkimuskysymykset

Tutkielmani tavoitteena on lisätä tietoutta kirjastojen henkilökunnan kompetensseista digitaalisin peleihin liittyen ja miten heidän valmiuksiaan voisi parantaa tulevaisuutta ajatellen. Kompetenssi voidaan määritellä asiantuntevuudeksi tai ammatilliseksi osaamiseksi.

Tutkimukseni pyrkii vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Millainen organisaation lähtötaso on digipelejä koskien.
 - 1a) miten pelit koetaan osana kokoelmaa,
 - 1b) mitä henkilökunta ajattelee niistä ja
 - 1c) kuinka tietoisia henkilökunta on esimerkiksi ikärajoista ja sisältösymboleista.
2. Miten pelitoiminnan onnistuminen koetaan kirjastoissa käytännössä.
3. Miten Vaara-kirjastojen toimintaa voitaisiin kehittää henkilökunnan osaamisen kautta jatkossa?

Kaksi ensimmäistä tutkimuskysymystäni liittyvät aiheen hahmottamiseen ja kolmas tutkimuskysymykseni koskee sitä, miten henkilökunnalla jo olevaa osaamista voitaisiin hyödyntää Vaara-kirjastojen toiminnan kehittämiseen.

4 AIEMPI TUTKIMUS JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tämän luvun tarkoituksena on omissa alaluvuissaan ensiksi kertoa pelitutkimuksesta yleisesti ja kotimaisen historian kannalta, sekä kertoa peleistä kulttuurillisena elementtinä ja tarkastella aihetta kirjastojen kautta. Kulttuurinäkökulma tarkastelee kuinka pelit ja pelaaminen ovat olleet jo kauan osana arkipäivää ja kuinka pelaaminen on siirtynyt arcade-halleista olohuoneisiin. Kulttuurillisen roolin ymmärtäminen on myös oleellista, jotta voidaan ymmärtää pelien merkitystä kirjastokäytössä. Jälkimmäinen osa luvusta käsittelee kirjastokenttää esimerkiksi tapahtumien ja tilojen näkökulmasta.

4.1 Pelitutkimuksesta

Vaikka pelitutkimus on kansainvälinen, paljon esillä oleva tutkimusala, käsittelen tutkimuksessani pääosin kotimaista tutkimusta ja sen historiaa. Suomessa pelitutkimuksella on pitkä historia. Ensimmäinen alan kirja on tietävästi vuodelta 1916 oleva Yrjö Hirnin *Barnlek*. Hirnin teos käsittelee lastenleikkejä, mutta on muistettava, että pelit ovat leikkiä, jolla on rakenne, kuten Gonzalo Frasca (2003) kirjoittaa teoksessaan *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* seuraavasti: “*Explicit rules that ultimately define winner and loser*”. Esposito (2005) puolestaan kuvailee videopelin määritelmän seuraavalla tavalla: “*A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story*”.

Digitaalisia pelejä eli digipelejä on tutkittu Suomessa 1990-luvulta lähtien. Pelitutkimus on hyvin poikkitieteellinen ala, joskin viimeaikojen näkyvin tutkimus on humanistis-kasvatustieteelliseltä spektriltä ja mediassa puhutaan yhä enemmän peleistä esimerkiksi kasvatuksellisesta näkökulmasta. Tutkimuksellisesti tärkeänä kotimaisena merkkipaaluna voidaan pitää *Pelitutkimuksen vuosikirjan*, eli alan kotimaisen tieteellisen julkaisun, ilmestymistä vuodesta 2009 – siis jo yli kymmenen vuoden ajan. Tampereen yliopistolla pelitutkimus oli vielä 2018–2019 osana informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median oppiainetta.

Oulun yliopistossa tehty pelitutkimus on tapahtunut pitkälti tekniikan ja luonnontieteellisten tiedekuntien toimesta. Muissa tiedekunnissa pelejä on tutkittu selkeästi vähemmän. Esimerkiksi humanistinen tutkimus on toteutunut filologian kautta ja kasvatustieteissä fokus on ollut oppimisessa ja opetuksessa. Mielestäni omalle tutkimukselleni on siksi tarvetta, ja sen olemassaolo on perusteltua.

4.2 Pelikulttuurista

Alanko-Kahilahden ja Käkelä-Puumalan (2008) mukaan kirjallisuuteen voidaan laskea perinteisen kirjallisuuden rinnalle kuuluvaksi niin sarjakuvat kuin sähköisen aineistonkin. Laajasti ajateltuna kirjallisuus kattaa kaiken kirjoitetun, minkä vuoksi myös pelit voidaan laskea kirjallisuudeksi käsikirjoituksineen. Pelejä ja kirjallisuutta ajatellessa ehkä yksinkertaistetumpana ne kohtaavat tekstiseikkailujen muodossa.

Toisaalta tietokirjailija Juho Kuorikosken (2018) mukaan pelikerronta on representaation ja simulaation yhdistelmä, ja välinäytöksiä voi pitää elokuvan kaltaisena kerrontana. Kuorikoski kertoo pelikerronnasta narratologian käsitteiden, diegesiksen ja mimesiksen kautta. Onpa kirjasarjoista syntynyt pelejäkin, kun puolalainen pelitalo CD Projekt Red osti oikeudet käyttää fantasiakirjailija Andrzej Sapkowskiin *Noituria* pelisarjansa pohjana. Yhteytenä kirjoihin Kuorikoski mainitsee Mike Pohjolan *Sinä vuonna 1918* (2018), joka antaa lukijalle mahdollisuuden kokea sisällissodan omien valintojensa kautta kirjan sisällä.

Kirjoitettuina, tarinavälitteisinä teoksina peleillä on siis selkeä yhteys kirjastokokoelmiin. Lisäksi esimerkiksi Oulun yliopistossa toteutetussa, opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa, Lukuinto-ohjelmassa, pelaaminen nähtiin tarinoihin tutustumisen muotona (Lukuinto, 2015).

4.3 Peleistä kirjastoihin

Aika ajoin saamme lukea lehtien sivuilla käytävää keskustelua siitä, ovatko pelit haitallisia vai ei, kuinka paljon lasten tulisi antaa pelata ja kuuluvatko pelit kirjastoon.

Maaliskuussa Aamulehden mielipidepalstalla (Aamulehti 12.3.2020) käytiin parin kirjoituksen verran keskustelua pelien paikasta. Yleisönosastokirjoituksessaan esitettiin huolta siitä, miten kirjastot ovat laittaneet pelikoneet lastenkirjahyllyjen viereen, missä ne vievät huomiota kirjoilta. Vanhempi kertoo myös, kuinka kirjastokäynnit ovat taistelua pelaamisen vievästä ajasta. Kirjoitukseen vastasi Tampereen kaupunginkirjaston palvelupäällikkö Niina Salmenkangas, joka mainitsi itsekkin viestissään kirjastolain, ja kertoi kuinka peleissäkin voi olla tarinoita, ja miten pelaaminen voi olla yhteinen harrastus kotona. Salmenkankaan mukaan pelitkin ovat osa monilukutaitoja.

Vaikka digitaaliset pelit mainitaan osana kokoelmaa ja niistä kirjoitetaan paljon, eivät ne kuitenkaan tule esille vinkkaustilanteissa tai niitä ei välttämättä mainosteta osana kirjaston palveluita. Lee et al. (2017) selvitti kolmen yhdysvaltalaisyliopiston hankkeessa, mitkä asiat viehättivät ihmisiä pelaamaan tiettyjä pelejä. Tutkimus toteutettiin kyselynä, ja saatujen vastausten (n=1257) perusteella identifioitiin 16 vetovoimatekijää. Tutkimuksen mukaan näitä vetovoimatekijöitä voidaan käyttää jatkossa monipuolisempien, generajat ylittävien suositusten tarjoamiseen.

James Paul Gee kirjoitti artikkelissaan *Digital Games and Libraries* (2012) laadukkaiden kirjastojen tärkeydestä digitaalitojen kehittymisen suhteen. Kirjastot tarjoavat pääsyn internetiin varallisuudesta riippumatta ja lapsen kannalta yhtä tärkeää mediaan käsiksi pääsemisen lisäksi on oikeanlainen mentorointi sen ympärillä. Kirjarikas ympäristö on hyvä paikka lukutaitoon liittyvien puutteiden korjaamiseen, ja on tärkeää, että se tukee myös digitaitoja.

Bishoff et al. (2015) tutkimus käsitteli Minnesotan yliopistokirjastossa tapahtuvaa ylioppilaille kohdistettua pelitoimintaa ja pelikokoelmia, sekä niihin liittyviä haasteita ja sen perusteella syntyneitä strategioita. Tutkimuksessa todettiin toimivaksi järjestää erilaisia ohjelmia ja aktiviteetteja, yhteistyötä opiskelijaryhmien kanssa ja tukea poikkitieteellistä tutkimusta. Tutkimuksesta saatiin seuraavanlaisia johtopäätöksiä: a) pelitoimintaa tulisi kehittää yhteistyössä kohdeyleisön kanssa b) instituutiolla on

itsellään suuri vaikutus palveluiden kehitykseen ja c) pelipalvelut ovat parhaimmillaan, kun ne tukevat verkostoitumista, opetusta ja yhteisöön vaikuttamista.

Kirjastojen pelitoimintaan liittyviä kysymyksiä on tutkittu myös esimerkiksi Ranskan korkeakoulukirjastojen kontekstissa (ks. Swiatek & Gorsse 2016). Tutkimus tarkastelee peliteoriaa, pelitoiminnan aloittamista, käytäntöjen linjausta, tietojohdantamista ja henkilökunnan koulutusta. Tutkimustulokset korostavat, kuinka pelitoiminta vaatii oikeanlaisen perspektiivin, sen ollessa uutta todellisuutta.

Forstenin (2007) mukaan nuorten itseohjautuvuudesta huolimatta on lasten- ja nuortenosastoilla hyvä huomioida heidän arvostavan henkilökunnan pelituntemusta, varsinkin kun pelit eivät ole vain ohimenevä ilmiö. Pelaamisen järjestäminen voi kuitenkin osoittautua ongelmalliseksi erityisesti pienissä kirjastoissa ja yritys voi kaatua sopivien tilojen puutteeseen. Silloin voidaan harkita yhteistyötä nuorisotoimen kanssa peli-iltojen järjestämiseksi. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää luovuutta ja järjestää esimerkiksi peliyö kirjastossa sen normaalien aukioloaikojen ulkopuolella.

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimukseni on tyypiltään kvantitatiivista, eli määrällistä tutkimusta. Määrällinen tutkimusmenetelmä vastaa kysymyksiin, kuinka moni, kuinka paljon ja kuinka usein. Määrällisessä tutkimuksessa tulokset esitetään numeroiden kautta. Saatu numerotieto tulkitaan sanallisesti ja tutkija selittää millä tavalla eri asiat liittyvät toisiinsa tai eroavat toistensa suhteen. (Vilkka, 2007.) Tutkimusstrategialtaan käytössäni oli standardoitu survey-tutkimus (Hirsjärvi et al. 2005). Selittävänä tutkimuksena se pyrkii osoittamaan, millä tavalla esimerkiksi tapahtumat, käsitykset, mielipiteet tai asenteet eroavat tai liittyvät toisiinsa. (Vilkka emt). Sen aineisto on kerätty strukturoidulla internet-kyselyllä. (Metsämuuronen, 2011, Vilkka, emt.). Tehdyn kyselyn vastaukset pystytään kuvaamaan eri tavoin. Määrällisessä tutkimuksessa saatu numerotieto on helpoin esittää lukijalle taulukon muodossa. Taulukon lisäksi tutkimustuloksia kuvataan graafisesti eri pylväs- ja sektoridiagrammien avulla. Pylväsdiaagrammilla voidaan esittää useimmin esiintyvää havaintoarvoa eri moodia. (Vilkka, emt s.139). Koin sen hyödyllisimmäksi tavaksi kuvata porrastuvan vastausasteikon kysymyksiä.

Sektoridiagrammi puolestaan havainnollistaa, mikä on kunkin muuttujan suhteellinen osuus koko aineistoon nähden. (emt. 143) Se taas sopi hyvin kuvaamaan vastaajien ikä, - sukupuoli- ja työtehtäväjakaumaa, joissa muuttujia on useampi kuin yksi.

Borgin mukaan määrällisen tutkimuksen raportissa kirjoitetaan vain olennainen tuloksista. Olennaisia tuloksia ovat ne luvut, jotka tuovat esille aineistossa ilmeneviä eroja. Numerotiedosta tulee poimia se, mikä tuo tutkittavasta asiasta uutta tietoa. (Borg 2006, Vilkka 2007). Pidin näiden asioiden vuoksi menetelmää sopivana, sillä harvassa kyselyssä kaikki vastaukset ovat positiivisia, ja mietin voisiko eroavat äänet olla hyödyllisiä tulevaisuutta ajatellen. Käsittelen tutkimusaineistoa kokonaisotannon kautta, sillä kyselyä ajatellen havaintoyksiköiden määrä on selkeästi alle sata (Heikkilä, 2004).

Kyselyni tavoitteena oli selvittää, miten digitaaliset pelit koetaan osana kokoelmaa ja palveluita kirjastojen toiminnassa. Pysin operationalisoimaan tutkimuskysymyksiä esittämällä kyselyssäni kysymyksiä, jotka koskivat kokoelmapuolta, asiakaspalvelua, henkilökunnan omia kokemuksia, tilojen käyttöä ja käytännön tilanteita, kuten meluhaittaa pelitoiminnassa. Kyselyni sisälsi sekä suljettuja että avoimia kysymyksiä, hieman monimenetelmällistä otetta hakien.

Aloitin aineistoni keräämisen sähköpostitse jaettavan kyselylinkin jakamisella. Kyselyalustoista valitsin Google Formsin sen yksinkertaisen muodon ja alemman vastauskynnyksen vuoksi. Kysely (Liite 1) sisälsi parin demografian selvittävän kysymyksen lisäksi kaksi kysymystä Likert-asteikolla (1–5) ja kaksi avointa kysymystä. Taustatietoja, kuten työtehtävää ja lopussa kysyttäviä jatkokehitykseen liittyviä kokemuksia ja mielipiteitä selvitettiin monivalintakysymysten avulla.

Tutkimusetiikan takaamisen vuoksi oli tärkeää sisältää kyselyn alkuun myös saateviesti (Liite 2), jossa kerrottiin tietojen käyttöön liittyvistä asioista, kuten vastausten anonymiteetista ja tietojen luottamuksellisesta käsittelystä. Ennen kyselyn lähettämistä eteenpäin, koekäytin sen kolmen henkilön arvioitavana ja saadun palautteen perusteella muokkasinkin esimerkiksi sanavalintoja ja tiettyjä kysymyksenasetteluja. Koekäytön pohjalta saatu palaute auttoi termistön operationalisoinnissa. Asenteita pelien asemasta esimerkiksi kulttuurisessa tai yhteiskunnallisessa merkityksessä tutkittiin avointen kysymysten kautta, jolloin jokainen vastaaja kykeni ilmaisemaan mielipiteensä ilman valmiita malleja. Avoimien kysymysten tavoitteena on saada vastaajilta spontaaneja mielipiteitä. (Vilka, 2005, s. 86)

Kysymykset koskivat henkilökunnan lähtötasoa aihealueen tuntemuksessa, asiantuntemuksen parantamisessa ja mahdollisissa toiveissa jatkokouluttautumisen kannalta. Vastausaikaa kyselyyn oli kaksi viikkoa, jotta vastauksia saatiin kirjoittamista ja pohdintaa varten riittävä määrä. Odotin, että suunnittelun jälkeen tulisi keksiä jokin järkevä vastausaika, jotta vastausten pohjalta saatavaa aineistoa saadaan kirjoittamista ja päätelmiä varten riittävä määrä. Lähetin valmiin kyselylomakkeen saateviestineen Joensuun pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston informaatikolle, ja pyysin häntä

välittämään kyselyn eteenpäin oikeille tahoille. Lopulta kysely oli avoinna 27.1.-10.2.2020 välisen ajan.

Oletin, että valtaosa saaduista vastauksista tulisi pääsääntöisesti asiakaspalvelutehtävissä tai aineistonhankinnan parissa työskenteleviltä henkilöiltä. Halusin kuitenkin rohkaista vastaajia, ja toivoin vastauksia eritoten esimiestasolta. Oletus oli, että valtaosa vastaajista olisi naisia kirjastoalan työntekijöiden sukupuolijakaumaan nähden.

Lopullisia vastauksia kyselyyn tuli 28 kappaletta. Luvuissa 6.1 ja 6.2. esiintyvissä kaavioissa ja taulukoissa on käytetty näitä vastauksia. Vastauksia analysoidessa oli tärkeää pohtia tutkimusetiikkaa ja eri vastausten yhdistämiseen liittyviä yksityisyyttä suojaavia seikkoja.

6 TULOKSET

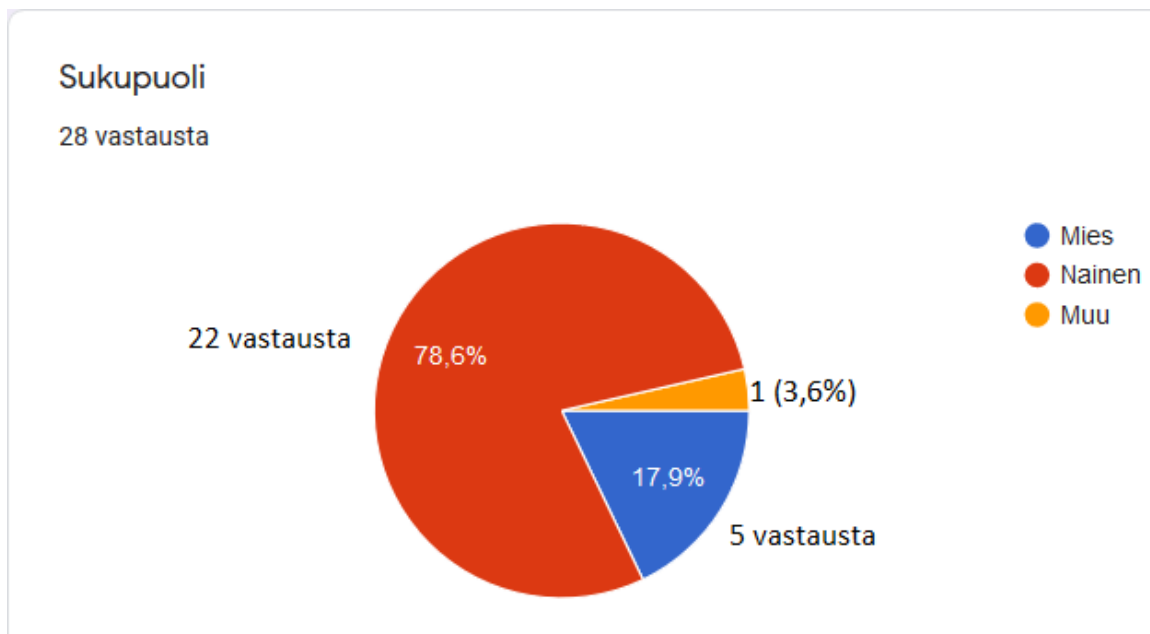
Tässä luvussa käyn läpi kyselyn eri osuuksien tuloksia. Kirjasin kyselyn suljettujen kysymysten vastaukset taulukkoon, minkä jälkeen laskin eri vastauksien prosenttiosuudet. Numeraalisten tulosten esittämistä tukee myös sanallinen muotoilu. Luvun 6.3. lainaukset ovat esitetty sellaisenaan.

6.1 Vastaajien esittely

Alaluvuissa käsittelen vastaajien osuuksia sukupuolen, ikäjakauman ja työroolin mukaan. Vastausten jakaantumisen pohjalta voi nähdä, ketkä työskentelevät eniten pelien parissa, ja keitä tutkimus siis eniten koskee.

6.1.1 Vastaajat sukupuolen mukaan

Vastaajien sukupuolijakaumassa painottui naisten osuus (kuvio 1). Vastaajista 78,6 prosenttia ilmoitti sukupuolekseen naisen, 17,9 prosenttia vastaajista miehen ja 3,6 prosenttia muun. Vastaajien sukupuolijakauma kuvaa hyvin sitä, että kirjastoala on yhä pitkälti naisvaltainen ala.

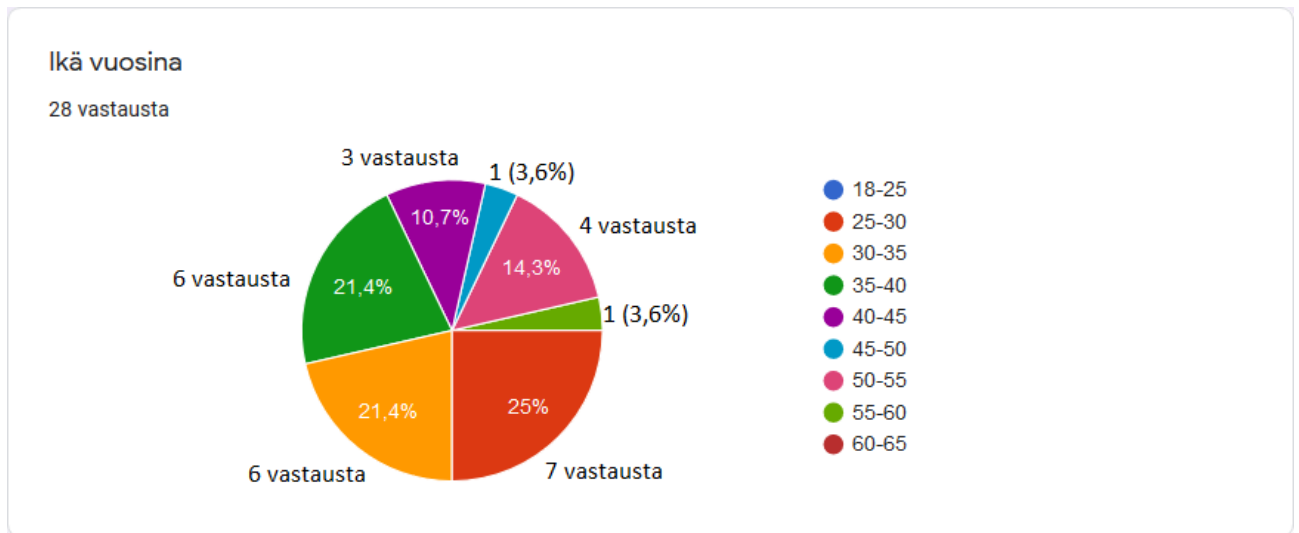


Kuvio 1. Vastanneiden sukupuolijakauma

6.1.2 Vastaajien ikäjakauma

Kuten kuvio 2. kertoo, valtaosa (25 prosenttia) kyselyyn vastanneista oli 25–30-vuotiaita, minkä jälkeen seuraavaksi suurimmat luokat olivat kuudella vastauksella eli 21,4 prosentin osuudella 30–35 ja 35–40-vuotiaat ja neljällä vastauksella eli 14,3 prosentin osuudella 50–55-vuotiaat. Mietin, voisiko tästä olettaa, että vastaajista 25 prosenttia ovat nuoria, mahdollisesti vastavalmistuneita, joiden elämässä pelaaminen on todennäköisesti ollut selkeästi näkyvämmän mukana lapsuudesta lähtien. 30–40-vuotiaiden elämässä pelaaminen on myös näkynyt ja heidän nuoruudessaan on tapahtunut digipelaamisen kehittyminen. Vuoden 2018 Pelaajabarometrin (Kinnunen et al.) mukaan digipelaajien keski-ikä on nykypäivänä noin 38 vuotta, millä voi olla osuutta asiaan myös tässä. Molemmat ryhmät kuuluvat milleniaaleihin diginatiiveihin.

Kolmanneksi suurin ryhmä voisi puolestaan olla esimerkiksi esimiestason työtä tekeviä tai alan kehityksen nähneitä ammattilaisia. Tämä perustuu oletukseen siitä, että alle 40-vuotiaat eivät tee pelkästään esimiestyötä.

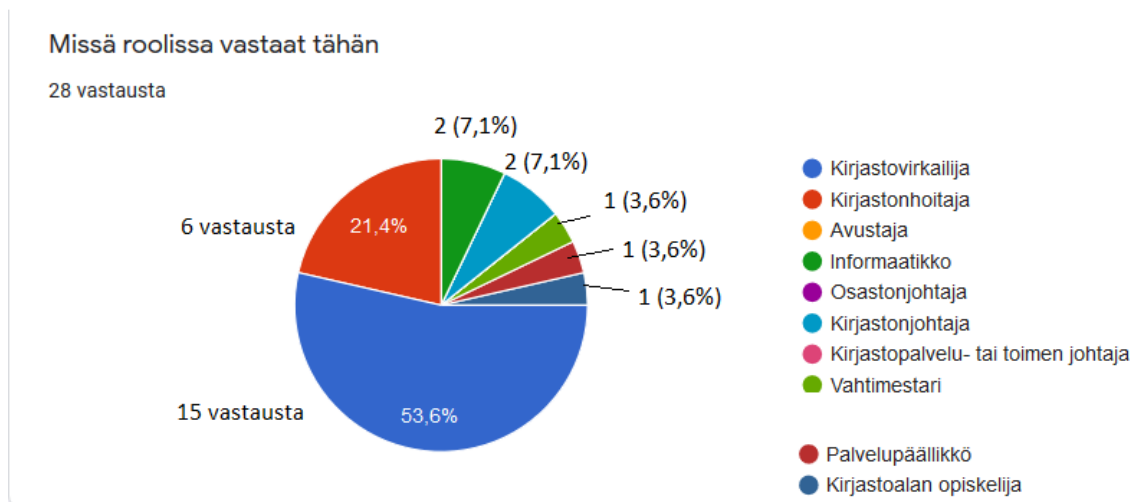


Kuvio 2. Vastaajien ikäjakauma

6.1.3 Vastaajien työnkuva

Vastaajien jakautuminen työtehtävien suhteen on esitetty kuviossa 3. Viidentoista vastaajan enemmistö (53,6 prosenttia) kertoi työskentelevänsä kirjastovirkailijan tehtävässä. Kirjastovirkailijoiden työ on todennäköisesti kirjaston näkyvin ja myös ensimmäinen mielikuva kirjastohenkilökunnasta puhuttaessa. Virkailijat ovat vastaajaryhmistä eniten tekemisissä sekä aineiston että asiakkaiden kanssa, jolloin pelit ja pelaajat tulevat eniten vastaan arjessa.

Toiseksi isoimman ryhmän kuudella vastaajalla (21,4 prosenttia) muodostivat kirjastonhoitajat. Kirjastonhoitajien työnkuvaan kuuluu aineistohankintaa, minkä vuoksi aineistoon liittyvä tietotason on hyvä olla riittävä. Esimerkiksi ns. kelluvia kokoelmia ajatellen aineiston tulee liikkua, jolloin on tärkeää kohdistaa hankinta mahdollisesti suosittuihin ja lainakertoja nauttivaan aineistoon.



Kuvio 3. Vastaajien työrooli

Luvussa 6.2. alalukuineen käsittelen Likert-asteikolla esitetyt suljetut kysymykset ja pohdin vastausten jakautumista. Suljetuilla kysymyksillä tutkitaan, minkälaisia valmiuksia henkilökunnalla oli jo nyt digitaalisten pelien suhteen, miten tuttuja pelikoteloissa olevat ikäraja- ja sisältösymbolit ovat ja kuinka sopiviksi kirjastojen tilat koetaan. Aineiston koko vaikutti osittaisen jakauman syntymiseen, ja tiettyjä kysymyksiä kohti nousee eri vastausten osuus merkittävästi.

6.2 Miten meillä pelataan?

Tässä luvussa käsittelen sitä, miten vastaajat kokivat eri pelitoiminnan osa-alueet. Tulosten yhteydessä esitän myös johtopäätökseni vastauksista.

Alla olevat taulukko kuvaavat viisiportaisesti arvioitujen kysymysten vastausten jakautumista. Ensimmäinen kysymys koski kuinka hyvin henkilökunta tuntee digitaalisten pelien maailman. Enemmistölle pelit ovat pääsääntöisesti tuttuja.

Vastausten perusteella voi nähdä, että pelit ovat aineistolajina vielä hieman vieraita. Noin 39 prosenttia vastaajista eli 11 henkilöä pitää pelejä kutakuinkin tuttuina ja 32 prosenttia täysin tuttuina.

Pelikasvatuksen kannalta on tärkeää, jos kasvattava taho tuntee pelien sisällöistä kertovat symbolit ja tunnistavat ikäraajat. Oli positiivista huomata, että jopa 60,7 prosenttia ovat täysin perillä ikärajoista, ja että hieman yli 46 prosenttia vastanneista tuntevat sisältösymbolit täysin.

Lähes 36 prosenttia vastaajista kokee kutakuinkin osaavansa suositella pelejä esimerkiksi vinkkaustilanteissa. 15 vastaajaa eli 53,7 prosenttia on jokseenkin sitä mieltä, että asiakkaat löytävät pelit kirjastosta, ja 7,1 prosenttia on täysin sitä mieltä. Vastaavasti 28,6 prosenttia vastaajista ovat jokseenkin eri mieltä aiheesta. Pelitoiminta nähdään kuitenkin yleisesti hyväksi lisäksi kirjaston toimintaan. Vastaajista 42,9 prosenttia on joko jokseenkin samaa tai täysin samaa mieltä. 7,1 prosentilla ei joko ole tarpeeksi tietoa tai suhtautuu neutraalisti.

On epäselvää, miten hyvin asiakkaat löytävät pelit kokoelmasta. On ehkä mahdollista, etteivät he välttämättä ole tietoisia asiasta, pelit ovat sijoitettu pois silmistä, niitä ei kysytä tai kuvitellaan, että ne ovat vain lapsille ja nuorille. Vaikka vastaajista 53,6 prosenttia kertoo asiakkaiden löytävän pelit, on eri mieltä oleva 28,6 prosenttia kuitenkin verrattain iso luku.

Kirjastoissa pelitoimintaan suhtaudutaan myönteisesti. Sitä pidetään sopivana lisänä kirjaston tarjoamia palveluita. Pelitoiminnasta ei ehkä vielä tiedetä tarpeeksi tai siihen suhtaudutaan neutraalisti, mutta 42,9 prosenttia vastaajista joko kannattavat sitä täysin tai ovat kutakuinkin positiivisia.

Vastausten perusteella kävi ilmi, että osassa kirjastoja ei välttämättä ole rakennusten ikään nähden pelikäyttöön sopivia tiloja, minkä vuoksi on oletettavaa, että pelaamisen järjestämisen suhteen joudutaan tekemään kompromisseja, mikä vaikuttaa esimerkiksi viihtyvyyteen. Tilaongelmaan voi liittyä myös tarvittavan teknologian puutteellisuus tai puuttuminen kokonaan.

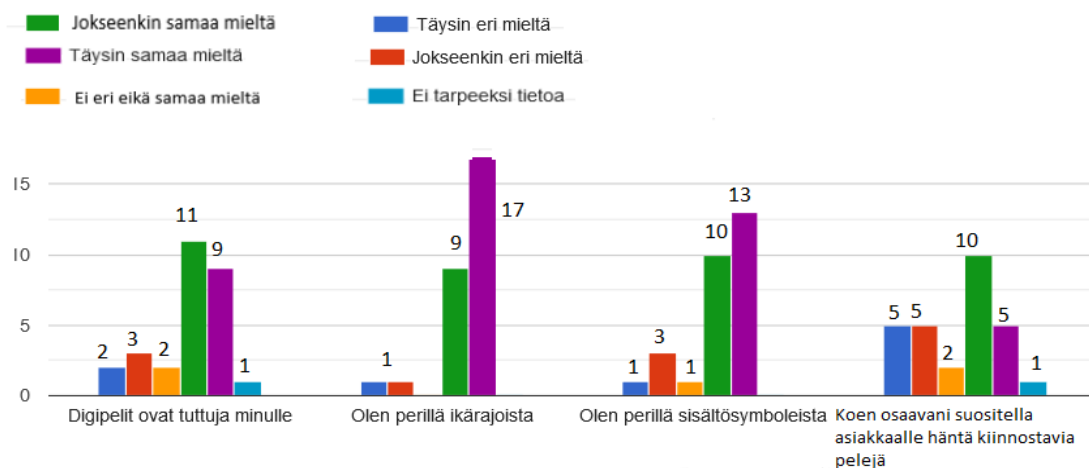
Kuten taulukosta voi nähdä, eivät kaikki tilat ole valmiita pelaamiseen tai muuten sopivia pelikäyttöön. Suurin osa kirjastorakennuksista on ajalta, jolloin pelit eivät olleet yhtä merkittävässä osassa kirjastojen toimintaa kuin nykyään, tai pienempiä tiloja suunnitellessa on pitänyt karsia jostakin tietystä osa-alueesta. Alla oleva taulukko puolestaan koskee mahdollisia pelitoiminnasta syntyviä meluhaittoja. Meluhaitta voi syntyä esimerkiksi pelin äänenvoimakkuudesta tai pelaajien itse tuottamasta äänestä. Lähes 43 prosenttia vastaajista kuitenkin kertoi olevansa jokseenkin eri mieltä haitattomuudesta, mikä on suhteellisen iso prosentti.

	Täysi n samaa mieltä	Jokseenki n samaa mieltä	Neutraal i	Jokseenki n eri mieltä	Täysi n eri mieltä	Epävarm a
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Digipelit ovat tuttuja minulle	9 (32,1)	11 (39,3)	2 (7,1)	3 (10,7)	2 (7,1)	1 (3,6)
Olen perillä ikärajoista	1 (3,6)	1 (3,6)	-	9 (32,1)	17 (60,7)	-
Olen perillä sisältösymboleist a	13 (46,4)	10 (35,7)	1 (3,6)	3 (11)	1 (3,6)	-
Koen osaavani suositella asiakkaalle häntä kiinnostavia pelejä	5 (17,9)	10 (35,7)	2 (7,1)	5 (17,9)	5 (17,9)	
Kirjaston tilat ovat minusta sopivia pelaamiseen	2 (7,1)	15 (53,6)	3 (10,7)	8 (28,6)	-	-

Kokemusteni mukaan asiakkaat löytävät pelit kirjastosta	2 (7,1)	15 (53,6)	3 (10,7)	8 (28,6)	-	-
Pelitoiminta (tapahtumat ja vinkkaus) ovat hyvä lisä kirjaston toimintaan	12 (42,9)	12 (42,9)	2 (7,1)	-	-	2 (7,1)
Pelaaminen ei häiritse muita asiakkaita (esim. melu)	3 (10,7)	5 (17,9)	6 (21,4)	12 (42,9)	-	2 (7,1)

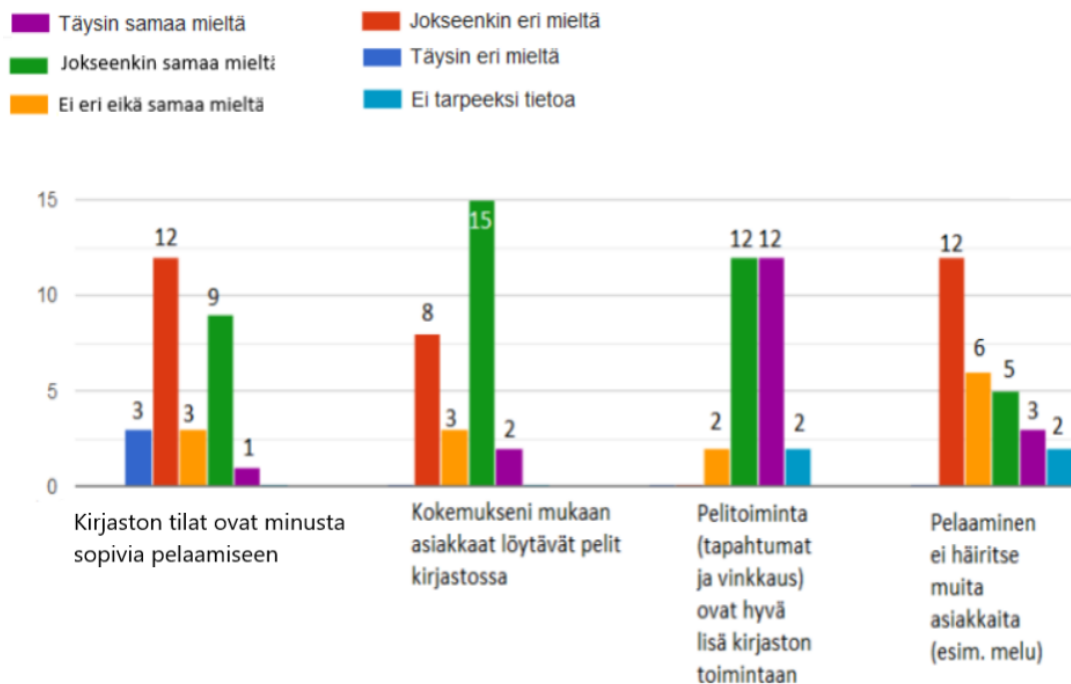
Taulukko 1. Pelitoimintaa koskevien kysymysten vastausten jakauma

Alla olevat kuviot auttavat hahmottamaan suljettuihin kysymyksiin tulleita vastauksia. Kuvioissa on myös pylväsdiagrammien selitteet eri vastausvaihtoehtoja kuvaaville väreille.



Kuvio 4. Henkilökunnan aiempia kokemuksia digitaalisista peleistä.

Mielestäni on huomionarvoista, kuinka tasaisesti kuvion 4 viimeisen kysymyksen vastaukset ovat jakautuneet. Vastaajista vain kymmenen kertoo osaavansa jossain määrin vinkata asiakkaalle mielenkiintoisia pelejä. Voisiko tässä olla takana aineistolajin uutuus, sillä en usko samankaltaisten mittaustulosten syntyvän esimerkiksi elokuvia, saati kirjoja käsitellessä. Vastaavasti minkään muun kysymyksen vastauksia tarkastellessa ei ole huomattavissa yhtä selkeää eroa.



Kuvio 5. Pelitoiminnan onnistuminen kirjastoissa

Kyselyssä tahdoin myös selvittää, mistä muista aiheista kirjastojen henkilökunta haluaisi tietää lisää. Asiaa lähestyin esittämällä seuraavat kysymykset:

Mistä aiheeseen liittyvistä asioista haluaisit tietää enemmän? Tällaisia voivat olla esimerkiksi ikärajat, sisällöt, lajityypit tai tapahtumatoiminta.

Vastausten (n=26) perusteella noin 31 prosenttia vastaajista (n=8) halusi oppia lisää eri peligenreistä. Yhtä suurella osuudella kysyntää oli peleihin liittyvälle tapahtumatoiminnalle ja sen toteuttamisen oppimiselle. Näiden lisäksi vastauksissa nousi esille kysymykset pelivinkkauksesta, uutuuksiin perehtymisestä, ikärajoista, tilojen käytöstä ja peleistä yleensäkin. Kokonaisuudessa kolmanneksi eniten noin 23 prosenttia vastaajista kiinnosti kaikki edellä mainitut asiat yhtä paljon.

6.3 Peleihin ja pelikulttuuriin liittyvät mielipiteet ja asenteet

Tämä luku käsittelee osana kyselylomaketta olleita avoimia kysymyksiä, jotka koskivat aiheeseen liittyviä asenteita ja kokemuksia. Kysymysten kautta haluttiin määritellä, miten henkilökunta kokee pelit, liittyykö niihin joitakin kulttuurisia tai yhteiskunnallisia merkityksiä kirjaston roolin kautta tai henkilökohtaisella tasolla.

Vastausten perusteella suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen on pääosin myönteistä. Vastauksissa nousee esiin pelien merkitys kulttuurisisältönä. Niiden nähdään opettavan niin päättelykykyä ja ongelmanratkontaa, kuin kielitaitoa, monipuolista ajattelua ja medialukutaitoa. Monissa vastauksissa mainitaan myös pelaamisen sosiaalisuus esimerkiksi yhteistyötä tehden tai ihmisiin tutustumisen kautta. Kirjastoja pidetään tärkeinä, sillä ne tarjoavat tasapuolisen mahdollisuuden pelata, jos se ei esimerkiksi kotona ole mahdollista.

Vastaajista 23 antoi vastauksen avoimeen kysymykseen ”*Mitä ajattelet pelaamisesta yleisesti? (esimerkiksi henkilökohtaisesti, tai kirjastojen roolin ja yhteiskunnallisen merkityksen kannalta?)*” Vastausten mukaan kirjastojen tulisi kertoa enemmän pelaamisen hyvistä puolista, ja tarjota pelikasvatusta myös niille, jotka eivät entuudestaan harrasta pelaamista. Pelitoimintaa pidetään hyvänä mahdollisuus esitellä kirjastoa ja houkutella erityisesti poikia tutustumaan myös muihin kirjaston palveluihin. Osa vastauksista koski pelihaittoja ja ongelmapelaamista, minkä yhteydessä voi pohtia, onko kyseessä selkeästi haitat vai negatiivinen stereotypia. Riippuvuus on voimakas termi.

Vastausten mukaan henkilökunnan tulisi tunnistaa ikämerkinnät ja sisältösymbolit edes pintapuolisesti. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin kuvaohjelmalaki vaatii myös kirjastoja noudattamaan lakia, vaikka varsinaista kuvaohjelmatarjoajan määritelmää sen ei tarvitsekaan hakea (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 2020).

Kirjastojärjestelmät toisaalta huomauttavat, mikäli lainaavan asiakkaan ikä ei täsmää nimekkeen kuvailutietoihin tallennettuun ikärajaan, mutta ikämerkintöjen tunteminen

on välttämätöntä esimerkiksi peleihin liittyvää ohjelmaa järjestettäessä. Tällaisia voivat olla erityisesti peleihin liittyvät tapahtumat, tai pelien huomioiminen osana vinkkausta.

Selkeästi kielteisiä vastauksia oli vain 8,7 prosenttia kaikista (n=23) vastauksista.

Parissa vastauksessa kerrottiin myös, ettei aihe kiinnosta henkilökohtaisesti tai siitä ei tiedä tarpeeksi, osatakseen vastata oikein. Esimerkki tällaisesta vastauksesta on:

”Pelaaminen voi olla viihdyttävää ajankäyttöä, mutta joka toisaalta hyvin usein saattaa herkästi lähteä lapasesta. Pelien avulla kirjastoihin voidaan houkutella asiakkaita myös poikia, joita lukeminen ei välttämättä kiinnosta. Hyvin suunnitelluilla tapahtumilla kirjastot voivat tuoda pelejä ja pelaamista esille sekä niiden kohtuukäyttöä.”

Toinen avoin kysymys koski väitettä siitä, kuuluvatko pelit kirjastoon. En antanut tässä kohtaa mitään apukysymyksiä vastauksen muodostamiseen, vaan saadut vastaukset ovat sellaisenaan. Tarkemmat vastaukset löytyvät liitteestä 1.

Saadut 26 vastausta olivat suurimmalta osin hyvin myönteisiä. Kielteisiä vastauksia oli vain yksi. Pelit koetaan osaksi kokoelmaa, kuten musiikki ja elokuvatkin. Ne ovat yhtä hyvää tai huonoa aineistoa kuin muutkin. Toisaalta on tärkeää valita sellaista aineistoa, joka kestää eettisen tarkastelun.

Vastauksissa nousee esille myös kirjaston tehtävä tarjota eri mahdollisuuksia, ja kirjastot ovat hyvä paikka pelata, jos esimerkiksi kotona ei ole siihen mahdollisuutta. Pelien hankintaa kirjastokokoelmaan perustellaan esimerkiksi pelien hintojen vuoksi. Tuore, ison pelitalon tekemä ns. tripla-A-titteli voi julkaisussa maksaa esimerkiksi seitsemänkymmentä euroa, jolloin lainattaville kappaleille on kysyntää.

Pelien ollessa kulttuurimuoto, olisi henkilökunnalla hyvä olla edes jonkinlaista tietämystä aiheesta. Tärkeää on kuitenkin se, että kirjastoissa olisi oikeanlainen ympäristö peleille, niin että se ei haittaisi muita, poikkeuksena erilaiset pelitapahtumat.

Vastaajien mukaan pelit ovat tärkeitä ja perustelivat mielipiteitään seuraavasti:

”Sinänsä kyllä, koska kirjaston tehtävä on tarjota mahdollisimman monipuolisesti aineistoa asiakkaille. Pelit ovat nykypäivää. Mutta pelaamiseen tarvitaan oikeanlaiset tilat, jotta pelaaminen ei häiritse muita asiakkaita. Esim. pienissä kirjastoissa ei välttämättä toimi.”

”Kyllä ne jollakin tapaa kuuluvat kirjastoon siinä missä kirjatkin, koska ne kuitenkin kiinnostavat monia. Monella vanhemmalla ei välttämättä ole mahdollisuuksia hankkia niitä lapsilleen, joten kirjasto tarjoaa myös heille hyvän mahdollisuuden päästä tutustumaan ja pelaamaan niitä vaikkei itsellä siihen olisi varaa.”

7 POHDINTA

Tutkimukseni käsittelee Pohjois-Karjalan Vaara-kirjastojen henkilökunnan kompetensseja digitaalisiin peleihin liittyen. Tavoitteena on lisätä tietoutta näistä kompetensseista ja tutkia miten henkilökunnan valmiuksia voisi parantaa tulevaisuuden työtä ajatellen. Digitaaliset pelit puolestaan ovat jo pitkään olleet tärkeä osa kirjastojen kokoelmaa, minkä vuoksi henkilökunnan asiantuntijuuden tulee olla ajanmukaista.

Kirjallisuuden löytäminen oli hieman haastavaa, sillä käsittelemäni aihe on todella käytännönläheinen, joten on pitänyt löytää aiemmista tutkimuksista mahdollisimman lähellä aihetta olevaa teoriaa. Kirjastoja tutkiessa fokus on pääpiirteittäin yleisissä, kaikille avoimissa kirjastoissa, mutta pari artikkelia käsittelevät myös yliopistokirjastoja. Yhtenäistä näille on pelitoimintaa, missä henkilökunnan osaamisella on tärkeä merkitys.

Etsiessäni artikkeleja kirjallisuuskatsausta varten, kävi ilmi, ettei vastaavanlaista tutkimusta ole tehty. Kirjastoja ja pelejä on toki tutkittu erikseen ja yhdessä, mutta kirjastoammattilaisten ja heidän omien mielipiteidensä tutkiminen on jäänyt vähäiselle huomiolle. Vertailen kyselyni pohjalta saamiani tuloksia ja havaintoja neljännessä luvussa esittelemiini aiempiin tutkimuksiin niiltä osin kuin se on mahdollista.

Gee (2012) esitti median ympärillä tapahtuvan mentoroinnin tärkeyden ja mainitsi samalla, kuinka kirjastot tarjoavat mahdollisuuden päästä käsiksi mediaan lapsen omista lähtökohdista riippumatta. Samanlaisia ajatuksissa nousee esille omassa tutkimuksessani Vaara-kirjastojen henkilökunnalta pelien paikasta kysellessä. Vastauksissa nousi esille kirjastojen mahdollisuus tarjota pelejä niillekin, jotka eivät kotona pääsisi pelaamaan. Gee kirjoittaa myös kirjaston työntekijöiden mediakasvatuksellisen roolin merkityksestä mikä tulee myös esille vaaralaisten mietteissä.

Erikoiskirjastonhoitaja Marko Forsten pohtii artikkelissaan (2007), kuinka pienissä, vanhemmissa kirjastoissa pelitoiminnan järjestäminen voi tilojen takia olla ongelmallista. Tilakysymystä on pohdittu myös samanlaisista lähtökohdista myös Vaaralla, ja niistä halutaan tietää lisää.

Onnistuin mielestäni vastaamaan tutkimuskysymyksiini toteuttamani tutkimuksen perusteella. Kuten kuudennessa luvussa kävi ilmi, henkilökunnan kokemus osaamisestaan vaihtelee, mikä vaikuttaa kompetensseihin. Vaikka pelit ovat hieman vieraita itsessään, on ikärajapolitiikka ja koteloiden kyljessä näkyvät symbolit tuttuja. Asiakkaat löytävät pelit jossain määrin ja pelien vinkkaaminen on henkilökunnalle osittain tuttua. Tästä voisi vetää johtopäätöksen, että kokoelmakäyttöä ajatellen pelit tunnetaan suhteellisen hyvin

Tulosteni perusteella pelitoimintaa pidetään hyvänä osana kirjastojen palveluja. Tiloja ajatellen kirjastossa tapahtuvasta pelaamisesta syntyy meluhaittaa ja tiloja ei pidetä sopivana sellaiseen käyttöön, missä pelit olisivat vakiintunut osa arkea, vaan ne jäävät yksinomaan aiheen ympärillä pyörivien teemapäivien harteille. Toisaalta tilojen paremmasta käytöstä, kuten muistakin kehittymismahdollisuuksista ollaan kiinnostuneita. Erilaisille koulutuksille olisi kysyntää, joten muutos lähtisi myös henkilökunnan keskuudesta, eikä vain organisaatioille tuttuun tapaan ylhäältä alaspäin.

Vastaajien sukupuolijakauma ei yllättänyt, sillä odotin kyselyä suunnitellessani, että enemmistö vastauksista tulisi naisilta. Positiivista on huomata, että pelaaminen ei ole nykyään vain miesten erikoisosaamista. Toisaalta viimeisimmän (Kinnunen et al. 2018) Pelaajabarometrin mukaan ”*Miehet ja naiset pelaavat pelaamisen kokonaisuutta tarkastellen yhtä paljon, vaikka aktiivisten pelaajien osuus on miehissä hieman suurempi.*”

Oli positiivista huomata, että esimiestason työntekijät (10,7 prosenttia) olivat myös vastanneet kyselyyn. Olen keskustellut peleistä esimerkiksi virkailijoiden ja kirjastonhoitajien kanssa, joten on mielenkiintoista kuulla, miten kirjastonjohto näkee kyseisen median kirjastoyhteydessä.

Jo tutkimuksen alkuvaiheessa teoriatasolla oli selvää, että tutkimus olisi luonteeltaan pääosin kvantitatiivinen ja aineisto olisi hyödyllisintä kerätä kyselylomakkeen avulla. Lomake riitti jonkinlaisen otannan keräämiseen, mutta se olisi voinut olla toisaalta monipuolisempi, joskin vastaajien ajankäytön rajaamissa mitoissa. Tulosten pohjalta voi kuitenkin tehdä johtopäätöksiä henkilökunnan kompetenssien tasosta ja saada kuvaa kirjastokimpan tulevaisuudesta.

Näin jälkikäteen olisin tehnyt joitain asioita myös toisin. Olisi ollut järkevää laittaa vastausajan sisällä muistutus, esimerkiksi ensimmäisen viikon jälkeen tai vastausajan loppupuolella. Se olisi voinut tuoda lisää vastaajia. Otanta olisi ollut paljon suurempi, jos ihannetilanteessa sivukirjastojakin myöten olisi tullut vastauksia. En tiedä kuinka moni kyselyn saanut jätti vastaamatta, ja mitkä asiat vaikuttivat vastaamatta jättämiseen. On kuitenkin oletettavissa, että kaikki sähköpostin saaneet eivät syystä tai toisesta vastanneet. Voi miettiä, oliko aihe itsessään vastausprosenttia poisrajaava. Vastasivatko kyselyyn vain ne, jotka ovat esimerkiksi työn puolesta enemmän tekemisissä digitaalisten pelien kanssa, vai vaikuttiko vastaamiseen myös oma henkilökohtainen kiinnostus aihepiiriä kohtaan?

On vaikea sanoa, moniko kirjasto koko kimpan sisällä vastasi lopulta. Mietin jälkeenpäin, olisiko ollut mahdollista sisällyttää lomakkeen perustietoihin kohta, jossa olisi kysytty toimipaikkaa. Sitä kautta olisi nähnyt vastausten sijoittumisen myös maakunnan sisällä. On kuitenkin riski, että se olisi rikkonut anonymiteettia ja sitä kautta

tutkimusetiikkaa. Ensimmäiseksi tutkimukseksi menetelmät olivat kuitenkin mielestäni ihan onnistuneita, siihen nähden, että vastauksia tuli ja tulosten pohjalta pystyi laatimaan johtopäätöksiä. Tutkimuskysymyksiin löytyi vastaukset ja oman tutkielmani lisäksi koko työ auttaa mahdollisesti Vaara-kirjastoja kehittämään organisaatiotaan. Vastaavaa aiempaa tutkimusta ei ole tehty. Mielestäni tutkimukseni tuo lisää tietoa kirjastoammattilaisten kokemuksista ruohonjuuritasolla. Tämän lisäksi se tarjoaa myös tietoa ja herättää uusia ajatuksia pelitoiminnan järjestämiseen ja kehittämiseen, esimerkiksi juuri tiloja suunnitellessa. Joensuun pääkirjaston lasten- ja nuortenosastolle onkin vuoden 2020 aikana tulossa pelikäyttöön sopivia tiloja ja pelitoimintaa ollaan viemässä eteenpäin. Uskon, että tuloksistani on hyötyä esimerkiksi johtajille, jotka saavat lisää tietoa asiakaspalvelutyötä tekevien kanssa.

8 LÄHTEET

Alanko-Kahiluoto, O. & Käkelä-Puumala, T. (toim.) (2008). *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä* (3. tark. p.). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bishoff, C, Farrell, S. & Neeser, A. (2015). *Outreach, Collaboration, Collegiality: Evolving Approaches to Library Video Game Services*. Retrieved from the University of Minnesota Digital Conservancy, <http://hdl.handle.net/11299/174475>.

Borg, S. 2006. KvantiMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. Viitattu 26.10.2020

Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative - Introduction to Ludology*. The Video Game Theory Reader, pp 221-235. Routledge Psychology Press.

Forsten, M. (2007). *Pelit ja pelaaminen kirjastoissa*. Helsinki: BTJ

Gee, J.P. (2012). Digital Games and Libraries. *Knowledge Quest*, 41(1), s. 60-64.

Heikkilä, T. (2004). *Tilastollinen tutkimus* 5. uudistettu painos. Helsinki: Edita

Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*, Porvoo: WSOY

KAVI: Kirjastot ja oppilaitokset

<https://kavi.fi/ikarajat/ammattilaiset/tarjoajat/kirjastotjaoppilaitokset/> (käytetty 3.11.2020)

Kinnunen J., Lilja, P. & Mäyrä, F. (2018). Pelaajabarometri 2018 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/104293> (käytetty 30.3.2020) TRIM Research Reports 28, Tampereen yliopisto

Kortelainen, T. & Wilén, R. (2007) *Kirjastokokoelmien kehittämisen ja arvioinnin perusteet: teoria, menetelmät, käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino

Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*, Helsinki: Gaudeamus

Laki yleisistä kirjastoista 29.12.2016/1492. Finlex.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161492> (käytetty 13.2.2020)

Lee, J. H., Clarke, R. I., Cho, H. & Windleharth, T. (2017). *Understanding appeals of video games for readers' advisory and recommendation*. Reference & User Services Quarterly, vol. 57, no. 2, pp. 127–139

Lukuinto, 2015 <http://www.lukuinto.fi/ideapankki/pelaaminen.html> (käytetty 2.5.2020)

Mechanic's Institute History: A short history of the Mechanics' Institute of San Francisco <https://www.milibrary.org/about/history> (käytetty 15.4.2020)

Meriläinen, M. (2020). *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsinki: Yliopistopaino s. 44

Metsämuuronen, J. (2011). *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä*, Helsinki: International Methelp cop

Salmenkangas, N. (12.3.2020) Kirjastosta vastataan äidille: Pelejä on kirjastossa, koska ne ovat osa lukutaitoa. Aamulehti. <https://www.aamulehti.fi/a/c5aad19c-c924-472b-9ede-bdddbe978e23> (käytetty 30.3.2020)

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* Massachusetts: MIT Press

Swiatek, C., Gorsse, M. (2016). *Playing games at the Library: Seriously?* LIBER Quarterly, 26 (2), pp.83–101. DOI: <http://doi.org/10.18352/lq.10161>

Vilkka, H. (2005). *Tutki ja kehitä*. Helsinki: Tammi

Vilkka, H. (2007). *Tutki ja mittaa*. Helsinki: Tammi

9 LIITTEET

Liite 1: Avointen kysymysten vastaukset

Kysymys: Mitä ajattelet pelaamisesta yleisesti? (esimerkiksi henkilökohtaisesti, tai kirjastojen roolin ja yhteiskunnallisen merkityksen kannalta?)

Mitä ajattelet pelaamisesta yleisesti? (esimerkiksi henkilökohtaisesti, tai kirjastojen roolin ja yhteiskunnallisen merkityksen kannalta?)

- Kirjasto on pelin paikka ja pelit kuuluvat kirjastoon. En ole itse vain niistä riittävän hyvin perillä.
- Pelit ovat kysyttyjä kirjastoissa.
- Hyvä lisä lukemisen rinnalla, monet pelit lisäävät mielikuvitusta ja kielitaitoa. Lisäksi pelaaminen kehittää loogista ja taktista älykkyyttä. Enemmän pitäisi olla pelejä käytössä opetuksessa.
- Itse en ole kiinnostunut pelaamisesta lainkaan. Minulla ei ole aiheesta tarpeeksi tietoa voidakseni ottaa kantaa asiaan.
- Hyvä asia, jos se ei vie liikaa tilaa perinteiseltä sosiaaliselta kanssakäymiseltä.
- Pidän pelaamisesta, mutta itse pelaan lähinnä PC-versioita peleistä. On hyvä, että kirjastoissa on pelejä tarjolla. Olen antanut kirjastokäyttöön ostetun PS3:n meiltä lainauskäyttöön, koska se on sen verran vanha, ettei sille ole kysyntää kirjaston tapahtumissa, mutta monelle perheelle siitä voi olla lainauksen kautta vielä iloa.
- Pelaaminen voi olla viihdyttävää ajankäyttöä, mutta joka toisaalta hyvin usein saattaa herkästi lähteä lapasesta. Pelien avulla kirjastoihin voidaan houkutella asiakkaita myös poikia, joita lukeminen ei välttämättä kiinnosta. Hyvin suunnitelluilla tapahtumilla kirjastot voivat tuoda pelejä ja pelaamista esille sekä niiden kohtuukäyttöä.
- Lapset pelaavat liikaa pelejä. Kirjastossa voisi enemmän lukea ja katsella lehtiä
- Pelaaminen on kulttuuria siinä missä mikä tahansa muukin. Itse harrastan etenkin konsolipelejä kausittain kiinnostuksen ja jaksamisen mukaan. Pelaaminen kehittää monia osa-alueita. esimerkiksi medialukutaitoa ja ongelmanratkaisukykyä. Mielestäni auttaa myös keskittymään.
- Pelaaminen on hyvää vapaa-ajan käyttöä ja peleistä riippuen voi olla myös opettavaista (esim. simulaattorit, opetuspelit). Osa peleistä on puhtaasti viihdettä, osa kehittää refleksiä, toiset strategista ajattelua, multiplayer-pelit kommunikaatiota ja yhteistyökykyä, jne.
- Ehdottoman tärkeä osa populaarikulttuurin kehitys ja nopean kehityksen keskellä, toivottavasti lastenosaston tuleva remontti tekee kirjastolle parempia tiloja juuri pelaamiseen ilman häiriötä muulle toiminnalle.
- Olen pelannut lapsesta lähtien.

- Kirjaston henkilökunnan olisi hyvä tuntea pelaamisen kulttuuria ja varsinkin ikärajat & sisältövaroitukset edes pintapuolisesti, kun ne ovat lainattavaa aineistoa kokoelmassa. Kirjastolla olisi hyvä mahdollisuus tuoda pelikasvatusta laajemmin esille kaikille asiakkaille, ei pelkästään pelejä pelaaville.
- Minusta lapset pelaavat ihan liikaa, nenä kiinni puhelimesta tai pelikoneessa
- Pelaaminen on iso osa ihmisten elämää nykyään ja kirjaston on hyvä olla tässä mukana sekä tarjoamassa mahdollisuuksia pelaamiseen että tarjoamassa tietoa pelaamisesta.
- Pelit ovat mielestäni tärkeä osa niin kirjastojen kokoelmaa ja palvelu tarjontaa. Itse pelaan vapaa-ajalla jonkin verran, mutta vähitellen enemmän lauta kuin digitaalisia pelejä.
- Pelaaminen on hyvää ajanvietettä, mutta parhaimmillaan myös sosiaalista toimintaa. Huonoimmillaan se on toki yksinään kököttämistä, addiktiota ja raivopuuskia. Mielestäni kannattaa keskittyä siihen, mikä peleissä on hyvää, mutta ongelmia kuten peliriippuvuutta ei pidä jättää huomioimatta.
- Koen että pelaaminen on kulttuurimuoto muiden joukossa ja kirjastojen tulee tarjota paikka myös peliharrastukselle. Pelaamisella on alemman kulttuurin status nykyään samalla tavalla kuin ennen tv-ohjelmilla on ollut, mielestäni turhaan. Samalla tavalla kuin tv-ohjelmissakin, on myös pelien laadussa isoja eroavaisuuksia. Peleissä mietityttää se, että ne on rakennettu niin koukuttaviksi. Itse en harrasta pelaamista.
- Pelaamista demonisoidaan usein julkisessa keskustelussa liikaa, eikä kaikilla ole todennäköisesti tarpeeksi tietoa peleistä ja pelaamisesta kulttuurina. Toisaalta itse en juurikaan pelaa, koska aikaa on vähän ja käytän sen mieluummin muuhun.
- Pelaamisesta on hyötyä monilla tavoin, se parantaa reaktiokykyä, ja voi luoda sosiaalisia verkostoja peliporukoiden kautta. Tietysti pitää huomioida ikärajat, ja kuinka kauan pelaa putkeen. On tärkeää, että kirjastoissa on mahdollisuus pelata, sillä kaikilla lapsilla ei ole kotona mahdollista pelata. Se on pelikulttuurin tukemista ja edistämistä.
- Pelaaminen on hyvää ajanvietettä. Lasten ja nuorten kohdalla tietyistä rajoista on kuitenkin pidettävä kiinni. Pelaaminen kehittää taitoja kuten yhteistyötä, strategiaa, kommunikaatiota jne. Paljon on puhuttu oppimispeleistä, mutta minusta pelit ovat myös loistavaa viihdettä ja niitä pitäisi myös tarjota siihen tarkoitukseen.
- Mielestäni pelit voivat olla taitavasti tehtyjä, mutta ne ovat myös vieraannuttavaa eskapismia.
- Pidän peleistä nuorempana, mutta nykyään en jaksa oikein innostua niistä enää. En oikein osaa sanoa onko niillä yhteiskunnallista merkitystä, ei varmaan ainakaan lukemiseen verrattavaa.

Väite: Pelit kuuluvat kirjastoon?

Väite: Pelit kuuluvat kirjastoon

- Kyllä
- Kyllä jossain määrin
- Pitää paikkansa.
- Ovat hyvä lisä kokoelmiin
- Kyllä, ehdottomasti
- Kyllä, tietyin varauksin
- Kyllä
- Sinänsä kyllä, koska kirjaston tehtävä on tarjota mahdollisimman monipuolisesti aineistoa asiakkaille. Pelit ovat nykypäivää. Mutta pelaamiseen tarvitaan oikeanlaiset tilat, jotta pelaaminen ei häiritse muita asiakkaita. Esim. pienissä kirjastoissa ei välttämättä toimi.
- Kyllä
- Totta kai kuuluvat
- Kyllä ne jollakin tapaa kuuluvat kirjastoon siinä missä kirjatkin, koska ne kuitenkin kiinnostavat monia. Monella vanhemmalla ei välttämättä ole mahdollisuuksia hankkia niitä lapsilleen, joten kirjasto tarjoaa myös heille hyvän mahdollisuuden päästä tutustumaan ja pelaamaan niitä vaikkei itsellä siihen olisi varaa.
- minun mielestäni ei
- Kyllä.
- Lainattaviksi kyllä. Pelattaviksi jos kirjastolla on asiaan soveltuvat tilat, jotta pelaaminen ei häiritse muita asiakkaita (poikkeuksena peliaiheiset tapahtumat).
- Jo vain
- Kyllä kuuluvat, ne ovat yhtä hyvää (tai yhtä huonoa) lainattavaa kirjastomateriaalia kuin muukin kirjastoaineisto.
- Kyllä
- Kyllä mielestäni. Ovat osa nykykulttuuria siinä missä kirjat ja elokuvat. Erilaisten toimintamahdollisuuksien tarjoaminen on kirjaston tehtävä. Eli pelejä ja laitteita myös niille, joilla ei sellaisia ole mahdollisuus itse hankkia.
- Kyllä, siinä missä vaikkapa elokuvat ja musiikkikin.
- Samaa mieltä. Painotus laadukkaissa peleissä, jotka kestävät eettisen tarkastelun.
- Totta
- Ehdottomasti
- Pelit ovat yksi kulttuurin muoto, minkä takia kirjastohenkilökunnalla pitäisi olla edes jotain tietoa niistä. Iso osa ihmisistä pelaa digipelejä (ml. pasianssi, Candy Crush Saga jne.), joten kirjaston tehtävä olisi myös vastata näihin mielenkiinnon kohteisiin
- Juu
- Kyllä.
- Minusta on hyvä, että pelejä voi lainata kirjastosta. Ne ovat kalliita, eikä ole mitään järkeä, että kaikki joutuisivat ostamaan ne omaksi.
- Kyllä.

Hei,

Olen informaatiotutkimuksen opiskelija Oulun yliopiston humanistisesta tiedekunnasta. Tämä kysely on osa kandidaatintutkielmaani, jonka tarkoituksena on tutkia Vaara-kirjastojen henkilökunnan omia ajatuksia ja kokemuksia digitaalisiin peleihin ja niiden parissa tapahtuvan toiminnan järjestämiseen liittyen. Kyselyyn vastaaminen vie aikaa noin 10 minuuttia. Tutkimus toteutetaan Joensuun pääkirjaston lasten- ja nuortenosaston idean pohjalta.

Kysely tehdään täysin anonyymisti. Henkilötietoja ja vastauksia ei pystytä yhdistämään toisiinsa. Kyselyssä ei kysytä henkilötietoja ikäryhmää ja sukupuolta lukuun ottamatta. Kerättyjä tietoja käsitellään anonyymisti ja luottamuksellisesti.

Vastaathan kyselyyn 10.2. mennessä. Jos haluat lisätietoja kyselyyn tai tutkimukseen liittyen, saa minuun ottaa yhteyttä alla olevan sähköpostin kautta

Lauri Kuha

KYSELYLOMAKE

Sukupuoli *

- ☐ Mies
- ☐ Nainen
- ☐ Muu

Ikä vuosina *

- ☐ 18-25
- ☐ 25-30
- ☐ 30-35
- ☐ 35-40
- ☐ 40-45
- ☐ 45-50
- ☐ 50-55
- ☐ 55-60
- ☐ 60-65

Missä roolissa vastaat tähän *

- ☐ Kirjastovirkailija
- ☐ Kirjastonhoitaja
- ☐ Avustaja
- ☐ Informaatikko
- ☐ Osastonjohtaja
- ☐ Kirjastonjohtaja
- ☐ Kirjastopalvelu- tai toimen johtaja
- ☐ Vahtimestari
- ☐ Muu: _____

Ole hyvä ja vastaa alla oleviin kysymyksiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei eri eikä samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Ei tarpeeksi tietoa
Digipelit ovat tuttuja minulle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen perillä ikärajoista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen perillä sisältösymboleista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koen osaavani suositella asiakkaalle häntä kiinnostavia pelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ole hyvä ja vastaa alla oleviin kysymyksiin. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia* *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei eri eikä samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Ei tarpeeksi tietoa
Kirjaston tilat ovat minusta sopivia pelaamiseen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kokemukseni mukaan asiakkaat löytävät pelit kirjastosta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitoiminta (tapahtumat ja vinkkaus) ovat hyvä lisä kirjaston toimintaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen ei häiritse muita asiakkaita (esim. melu)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mitä ajattelet pelaamisesta yleisesti? (esimerkiksi henkilökohtaisesti, tai kirjastojen roolin ja yhteiskunnallisen merkityksen kannalta?)

Oma vastauksesi _____

Mistä aiheeseen liittyvistä asioista haluaisit tietää enemmän? Tällaisia voivat olla esimerkiksi ikärajat, sisällöt, lajityypit tai tapahtumatoiminta. *

☐ Haluan kuulla lisää ikärajoista

☐ Minua kiinnostavat pelitapahtumat

☐ Haluan kasvattaa tietämystäni genreistä

☐ Kaikki aiemmin mainitut

☐ Muu: _____

Väite: Pelit kuuluvat kirjastoon

Oma vastauksesi _____